

# Hrvatski autorski strip "Boško Buha"

---

Čović, Katarina

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:162958>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-23**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU

ODSJEK ZA VIZUALNU I MEDIJSKU UMJETNOST

SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ ILUSTRACIJA

KATARINA ČOVIĆ

**HRVATSKI AUTORSKI STRIP**

**„BOŠKO BUHA“**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

izv. prof. art. Dubravko Mataković

Osijek, 2024.

## SAŽETAK

Diplomski rad *Hrvatski autorski strip „Boško Buha“* obuhvaća ključne aspekte istraživanja o stripu, s naglaskom na web stripu i njegovim utjecajima iz različitih medija kao što su tradicionalni stripovi, animirane serije i knjige. Posebna pažnja posvećena je web stripu kao suvremenom obliku stripa koji se distribuira putem interneta. Analizira se kako ovaj format omogućava autorima veću kreativnu slobodu, bržu interakciju s publikom i pristup širem tržištu.

Ključne riječi: strip, web strip, tabla, autorski strip

## ABSTRACT

The thesis *Croatian comic "Boško Buha"* encompasses key aspects of research on comics, with an emphasis on web comics and their influences from various media such as traditional comics, animated series, and books. Special attention is given to web comics as a contemporary form of comics distributed via the internet. The analysis explores how this format provides authors with greater creative freedom, faster interaction with the audience, and access to a broader market.

Keywords: comic, webcomic, panel, independent comic

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja Katarina Čović potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom *Hrvatski autorski strip „Boško Buha“* te mentorstvom izv. prof. art. Dubravka Matakovića rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, 28.8.2024.

Katarina Čović

Potpis

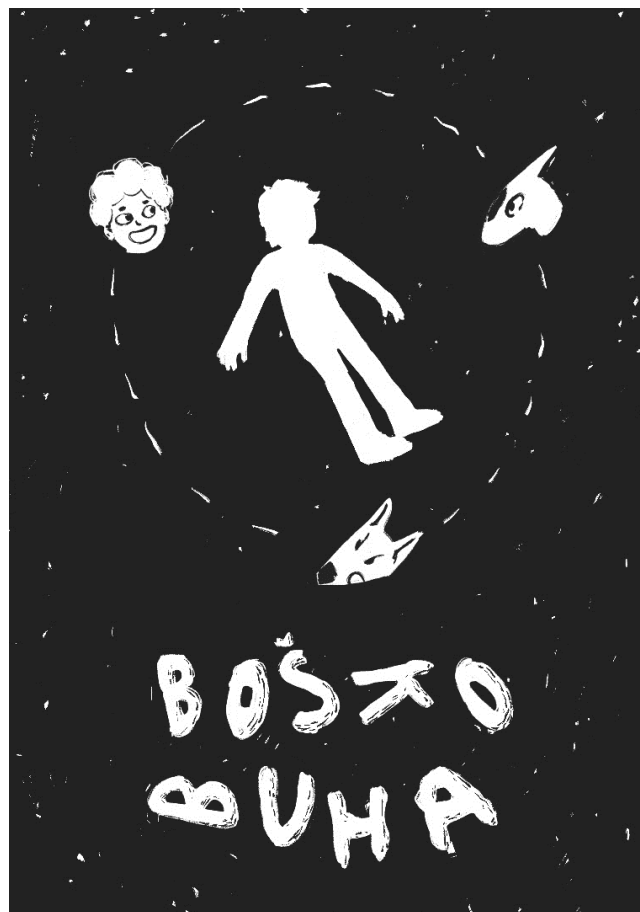
## SADRŽAJ

1. UVOD .....	1
2. O STRIPU .....	2
2.1. HRVATSKI STRIP .....	2
2.2. WEB STRIP .....	3
3. UTJECAJI .....	7
3.1. HEARTSTOPPER .....	7
3.2. DUNJA JANKOVIĆ .....	7
3.3. ADVENTURE TIME .....	8
3.4. THE WAR OF ART .....	9
4. RAZRADA .....	10
4.1. IDEJA I SINOPSIS .....	10
4.2. DIZAJN KARAKTERA .....	11
4.3. RAZRADA TABLI I ALAT .....	11
4.4. FORMAT .....	12
5. ZAKLJUČAK .....	14
6. LITERATURA .....	15
7. MREŽNI IZVORI .....	16
8. POPIS SLIKOVNIH PRILOGA .....	17

## 1. UVOD

Strip je oblik umjetnosti koji koristi kombinaciju slika i teksta kako bi ispričao priču, prenio ideju ili osjećaj. Stripovi mogu biti raznoliki u stilu, žanru i tematici, a mogu se pronaći u različitim medijima kao što su novine, časopisi, knjige ili na internetu. Web strip, poznat i kao *webcomic*, oblik je stripa koji se objavljuje digitalno na internetu. Razvojem interneta i digitalnih tehnologija, web stripovi su postali popularni jer omogućuju autorima veću kreativnu slobodu, fleksibilnost u objavljivanju, direktnu interakciju s publikom i širenje na globalno tržište bez posrednika. Raznoliki formati i stilovi web stripova te jednostavan pristup sadržaju omogućili su razvoj novih priča i pristupa u strip umjetnosti, proširujući granice tradicionalnog stripa.

Strip *Boško Buha* je web strip koji istražuje kreativni proces izrade stripa. Radnja započinje na svemirskom brodu gdje se nalaze dječak Boško i pas Buha. Njihova misija ih vodi na nepoznati planet gdje se upoznaju s tamošnjim naseljenicima, no tu radnja staje. Strip poprma novi stil, te prikazuje putovanje koje je autorici potrebno da izradi strip.



Slika 1: naslovna stranica stripa *Boško Buha*

## 2. O STRIPU

Najšire prihvaćenu definiciju stripa ponudio je Scott McCloud (1994) u svom djelu *Understanding Comics: The Invisible Art*, koja objašnjava da je strip sekvenca slika koje su poredane u redosljed s namjerom da prenesu informacije i/ili proizvedu estetski odgovor kod čitatelja.

C. Blanco (2020) u svome članku navodi kako nema sumnje da strip ima svoj vokabular i stil, razvijen u posljednjih nekoliko desetljeća, kojemu je cilj pronalaženje što većeg zajedništva teksta i slike. Elementi kao što su filakteri (oblačići teksta), strip table, onomatopeja ili čak sekvencijalni jezik specifični su za strip. Strip uključuje gotovo sve poznate izraze umjetnosti, poput crteža, slikarstva, arhitekture, scenskog izraza i književnog narativa, što je argument koji duboko utemeljuje da je strip zapravo deveta umjetnost.

### 2.1. HRVATSKI STRIP

Leksikografski zavod Miroslava Krleže (2013) navodi kako se strip u Hrvatskoj kao umjetnički i komercijalni medij razvio relativno rano, a njegovi su početci povezani, kao i u svijetu, s karikaturama koje su se pojavile u nizu satiričnih listova potkraj 19. i početkom 20. stoljeća. Novine Koprive su objavile prvi domaći strip 1925. godine, *Maks i Maksić*, autora Sergeja Mironovića Golobčenkova. Prvi hrvatski grafički roman je bio *Vjerenica mača* autora Andrije Maurovića po scenariju Krešimira Kovačića.

U Zagrebu je od 1936. izlazio ilustrirani tjednik *Oko*, a od 1938. Maurovićev i Fuisov Mickey strip (od 1939. do 1940. spojeni u Mickey strip – *Oko*), koji zajedno označavaju Zagreb kao središte nove popularne umjetnosti. Osim Maurovića istaknuti su autori bili braća Neugebauer, crtač Walter i scenarist Norbert. Najpoznatiji strip W. Neugebauera je *Patuljak Nosko*. Drugi njihovi stripovi, *Mali Muk* te *Gladni kralj*, su bili izvedeni bogatim *disneyevskim* crtežom, te karakterizirani Walterovim majstorskim korištenjem boja i Norbertovi stihovnim tekstovima.

Od 1950. pojavljuje se nova generacija crtača. Magazin *Plavi vjesnik* potaje jezgra drugog zlatnog razdoblja hrvatskog stripa. Vodeći su autori, uz A. Maurovića i W. Neugebauera, u realističkom stilu Žarko Beker (*Zaviša*, *Pavel Biri*, *Demonja*), Borivoj Dovniković (*Afrička ogrlica*, *Zlato rijeke Kangaroo*), Zdenko Svirčić (*Roški buntovnici*, *Gusari na Atlantiku*), najvažniji crtač u tom razdoblju Julio Radilović Jules (*Afričke pustolovine*, *Kroz*

*minula stoljeća*), a u karikaturalnom realizmu Radilović (parodijski serijal *Herlock Sholmes*), Vladimir Delač (*Svemirko, Marina, Viki i Niki*), zatim crtač i scenarist Ivica Bednjanec, čiji su najvažniji radovi tiskani godinama u dječjim školskim časopisima *Modra lasta (Jasna i osmoškolci, Genije, Lastan)* i *Smib (Durica)*.

Nastanak grupe Novi kvadrat označava početak treće generacije. Okupljeni u drugoj polovici 1970-ih oko studentskoga časopisa *Polet*, članovi su bili Mirko Ilić, Ninoslav Kunc, Radovan Devlić, Krešimir Zimonić, Igor Kordej, Joško Marušić i dr. Radovi im se kreću od tradicije karikaturalnih geg-stripova s društvenim komentarom, zatim parodija (Devlić), umjetničkoga stripa dnevničke i lirske naravi (Zimonić, *Zlatka*), grafičkoga stripa (Ilić, *Kordej*), pa do opsežnih, likovno virtuozno izvedenih strip-serijala povijesne ili znanstvenofantastične tematike (Devlić, *Machu Picchu* te *Ćiril i Metod*).

U Hrvatskoj je prisutnost realističke tradicije relativno rijetka, no u školskim časopisima se može pronaći. Primjer su *Svebor* i *Plamena G. Sudžuke* nastali prema scenarijima D. Macana. Željko Lordanić pridonosi toj tradiciji povijesnim stripovima i adaptacijama poput *Branke, Seljačke bune* i *Zlatarevog zlata*. Međutim, zastupljenije su i druge umjetničke tradicije. Karikaturalni crtež je odrednica radova crtača i scenarista Darka Macana (*Borovnica, Sergej*) i Stjepana Bartolića (*Gluhe laste*). Grupa autora vezana uz *Divlje oko* i *Komikaze* njeguje tradiciju autorskog umjetničkog i alternativnog stripa. Značajni suradnici te tradicije su Dušan Gačić, poznat po dnevničkim stripovima i obradama djela Miroslava Krleže. Također, značajne uloge imaju i Magda Dulčić, Zvonko Todorovski, Irena Jukić Pranjić, Ivana Armanini, Igor Hofbauer, Helena Janečić, Helena Klakočar, Dunja Janković, Ivan Marušić, Sonja Gašperov, Sara Divjak i drugi.

## **2.2. WEB STRIP**

Prema članku S. Garrity (2011) povijest web stripova se može podijeliti u pet razdoblja. U prvom razdoblju (1985.-1993.) Eric Monster Millikin objavljuje prvi online strip pod nazivom *Witches in Stitches*, no Hans Bjordahl svoj strip promovirao kao „prvi strip na internetu“. Riječ je o stripu *Where the Buffalo Roam* objavljenom 1991. godine, to je bio prvi redovno ažurirani web strip. Strip *Doctor Fun* (1993.), autora Davida Farleya, bio je prvi web strip koji je imao vlastitu stranicu. U ovom razdoblju su najčešće objavljivali autori kolega koji studiraju računalstvo, pošto su tada to bili jedni od rijetkih ljudi s pristupom internetu.



U drugom razdoblju (1993.-1995.) većina web stripova su bili stripovi iz studentskih novina, koji su se nastavili objavljivati i nakon što su autori završili studij. Popularizira se tema tehnologije, video igara i drugih, tada, *štreberskih* interesa. *Penny Arcade*, strip s *gaming* humorom koji je u 2011. zarađivao Jerryju Holkinsu i Mikeu Krauliku šesteroznamenaste prihode je započeo 1998. godine, te je u 2024. još uvijek aktivan. Neki autori su se počeli igrati s mogućnostima forme. Strip *Slow Wave*, Jesseja Reklawa, pokrenut 1995. godine imao je pametnu i jednostavnu premisu: čitatelji su Reklawu slali opise svojih snova e-poštom, a on ih je crtao u kratke stripove. Bio je to koncept koji bi bilo teško izvesti bez interneta i pokazao je važnost brze komunikacije između čitatelja i kreatora u svijetu web stripova.

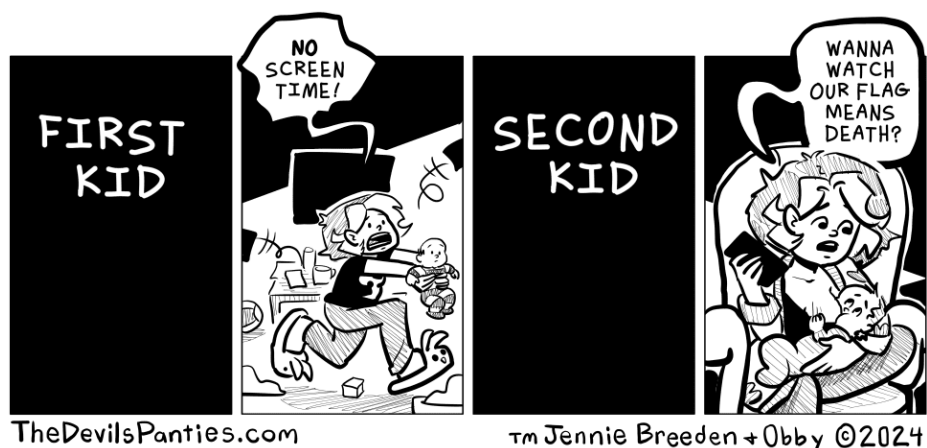
U razdoblju od 1996. do 2000. web strip je eksplodirao, čak se moglo i zarađivati od objave stripova na internetu. Pojavili su se novi umjetnički stilovi. Radovi pod utjecajem *mange* počeli su se pojavljivati krajem 90-ih, ponajviše u stripu *Megatokyo* (2000.), Freda Gallaghera i Rodneyja Castona. Uspjehom tzv. *sprite stripova*<sup>1</sup> poput *8-Bit Theater* Briana Clevingera (2001.) i stripova nastali korištenjem *cliparta* poput *Daily Dinosaur Comics* Ryana Northa (2003.) i *Wondermarka* Davida Malkija (2003.), ljudi su otkrili da ne moraju znati crtati da bi bili autori web stripova. Vrhunac ovog razdoblja je bilo objavljivanje knjige *Reinventing Comics* autora Scotta McClouda. McCloud je posvetio znatan dio svoje knjige onome što je vidio kao tri područja u kojima se računalna tehnologija i strip mogu spajati: digitalna produkcija (stvaranje stripova na računalu), digitalna publikacija (objavljivanje stripova online) i digitalni stripovi (stvaranje stripova posebno dizajniranih za internet). McCloud je bio u pravu, od tada pa nadalje, stripovi i računala bili su sve više neodvojivi.



Slika 2: David Malki *Wondermark*, 2003.

<sup>1</sup> Web stripovi koji se prvenstveno sastoje od prikaza direktno preuzetih iz video igara. Elementi ili cijele scene se odvoje iz raznih popularnih video igara, te se dodavanjem teksta i drugih elemenata dobiva novi strip.

Od 2001.-2006. godine, zbog izlaska knjige *Reinventing Comics*, velik je broj autora počeo eksperimentirati. Konceptom *beskonačnog platna* McCloud (2000.) objašnjava kako bi se ekran trebao tretirati kao prozor, a ne kao stranicu. Stranice su opcija i mogu dobro funkcionirati kada se uzme u obzir oblik zaslona ali prednosti stavljanja svih tabli zajedno na jedno *beskonačno platno* značajne su i vrijedne istraživanja. Pa tako, Cat Garza započinje *Cuentos de la Frontera*, zbirku španjolskih narodnih priča, švicarski karikaturist Demian5 objavljuje *When I Am King* (2001.), koji su oboje prilagođeni ideji *beskonačnog platna*. U 2002. godini Justine Shaw je objavila cijeli grafički roman *Nowhere Girl* odjednom, stranice su bile prilagođene web formatu. Upravo uspjeh ovog stripa je pomogao pokrenuti lavinu online grafičkih romana. U ovom razdoblju autobiografija postaje još jedno popularno područje. James Kochalka objavljuje na internetu svoj strip dnevnik *American Elf*, što znači da objavi strip isti dan kad je nacrtan. Inspirirani Kochalkinim primjerom, *The Devil's Panties* (2001.) autorice Jennie Breeden i *Overcompensating* (2004.) Jeffreya Rowlanda miješaju autobiografiju s elementima komedije i fantazije. Autorica Erika Moen stripom *DAR: A Super Girly Top Secret Comic Diary* (2003.) privukla je pažnju i povremene kontroverze zbog svog veselog i otvorenog prikaza misli o seksu i seksualnosti. Tijekom ovog razdoblja web i tisak počeli su se međusobno hraniti, brojni nezavisni umjetnici preselili su svoj rad na internet. *Girl Genius* autora Phila i Kaje Foglio započela je kao tiskani strip 2001. godine, a postala je popularna nakon što se preselila na web 2005. godine. Nasuprot, neki stripovi su pokrenuti online pa zatim preseliti u tisak, kao što je *American Born Chinese* (2006.) autora Gena Yanga.



Slika 3: Jennie Breeden *The Devil's Panties*, 2024.

Od 2007. do 2011. godine web stripovi sve više prilagođavaju stranicama društvenih medija i mobilnim uređajima. Na primjer, Kate Beaton prvotno objavljivala svoje stripove na *LiveJournalu*, sve dok njezini čitatelji nisu zatražili posebnu web stranicu. Njezin je rad sada dostupan na *LiveJournalu*, *Twitteru* i njezinoj web stranici *Hark! A Vagrant!*. Umjetnički

orijentirane stranice društvenih medija poput *DeviantArt* postaju plodno tlo za razvoj novih web stripova. Mnogi autori koriste ili izrađuju aplikacije za distribuciju svojih stripova preko mobilnih uređaja.

Nadalje, Marsha Zhdanova (2021) u svome članku *A Brief History of Webcomics: 2010 to Now* objašnjava kako je došlo razdoblje u kojem se većina web stripova čita na aplikacijama i platformama koje su napravljene baš za tu svrhu. 2010-e su obilježene usponom platformi koje autorima olakšavaju financiranje njihovih web stripova: *Gumroad*, *Patreon*, *Kickstarter*, *Ko-fi* i druge slične platforme. Istovremeno, polagano nestaju nezavisne web strip stranice jer ljudi sve više vremena provode na društvenim mrežama. *Gumroad*, koji je pokrenut 2011. godine, omogućuje ljudima prodaju PDF-ova svojih stripova što je autorima postaje novi način samostalnog zarađivanja. Također, 2011. pokrenut je *Hiveworks*, kolektiv web stripova koji svojim članovima nudi reklamne i prodajne pakete.

Jedan od najvećih utjecaja na sljedeću generaciju web stripova jer bio *Homestuck* autora Andrewa Hussiea. Njegova upotreba animacije, glazbe i interaktivnosti promijenila je način na koji web stripovi koriste digitalni medij.



Slika 4: Andrew Hussie *Homestuck*, 2009.

Mnogi autori web stripova su na svojim stranicama imali popis kojim su promovirali stripove svojih prijatelja ili stripove koje su sami čitali. Neki autori imali su forume posvećene raspravama o svojim stripovima, gdje su ljudi također mogli dijeliti preporuke za druge stripove. Povremeno bi web strip postao *viralan* i probio se iz sićušne sfere foruma web stripa, poput kratkog web stripa Emily Carroll *His Face All Red* iz 2010., ali takvi su slučajevi bili

rijetki. Dok se u ranim 2000-tima sposobnost crtanja smatrala bonusom, ali ne i uvjetom za web strip autora, do 2010-ih web stripove su crtali studenti umjetničkih akademija, ambiciozni crtači ili animatori. Nagrađivani grafički roman *Nimona* autora Natea Stevensona započeo je kao web strip 2013. godine kada je autor još bio student. Danas je *Nimona* adaptirana u animirani film na Netflixu.

U Južnoj Koreji web stripovi se razvijaju vertikalno što se kasnije širi i na ostatak svijeta. Kako se revolucija pametnih telefona nastavljala, sve je više čitatelja zahtijevalo stripove koji se lako mogu čitati na malom ekranu. Platforma *Webtoon* (kasnije se pridružuje i platforma *Tapas*) je ispunila tu potrebu, te danas ima više od petnaest milijuna dnevnih čitatelja diljem svijeta. Za usporedbu, kada je *Homestuck* bio najpopularniji, u prosjeku je imao oko milijun pregleda dnevno. *Webtoon* sadrži originalne web stripove koje plaća i promovira tvrtka, poznate kao *Webtoon Originals*. Također, imaju i *Webtoon Canvas* koji svakome omogućuje objavljivanje vlastitih stripova po želji.

### **3. UTJECAJI**

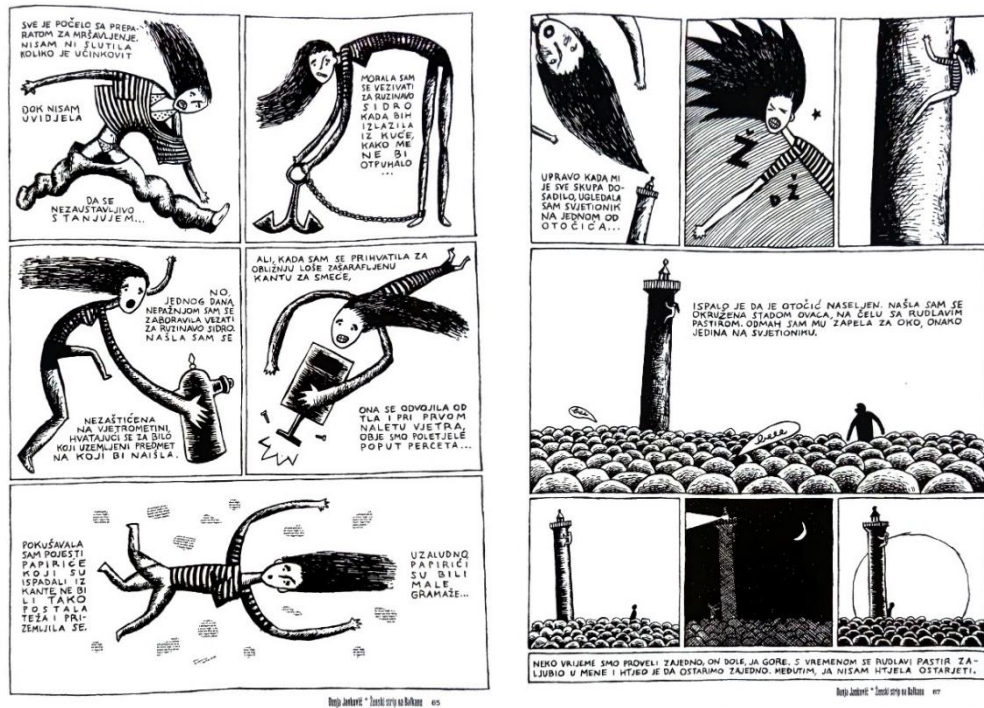
#### **3.1. HEARTSTOPPER**

*Heartstopper* autorice Alice Oseman utjecao je na mene zbog svoje pozitivne LGBTQ+ reprezentacije i emocionalne dubine. Priča o ljubavi između dvojice srednjoškolaca bavi se temama poput samoprihvatanja, izlaska iz ormara i mentalnog zdravlja, pružajući univerzalne poruke podrške i nade. Vizualno je ugodan zbog jednostavnog, ali učinkovitog crteža i jasne strukture panela koja ističe emocionalne trenutke. Oseman često koristi kreativne vizualne elemente poput cvijeća, lišća ili linija koje predstavljaju osjećaje i emotivne trenutke likova. Ovi elementi pomažu u izražavanju unutarnjih misli i osjećaja na vizualno dopadljiv način, stvarajući dodatnu slojevitost u priči.

#### **3.2. DUNJA JANKOVIĆ**

Dunja Janković je autorica stripova koja zbog svoje inovativnosti i eksperimentalnog pristupa pomiče granice tradicionalnog stripa. Njezini radovi često kombiniraju različite umjetničke tehnike, poput kolaža, apstraktnih elemenata i jedinstvenih kompozicija, što njezine stripove čini vizualno dinamičnim i izazovnim. Janković istražuje složene teme, uključujući identitet, percepciju i društvene norme, te kroz apstraktni narativ potiče čitatelje na razmišljanje

i vlastitu interpretaciju. Ovaj spoj avangardnog vizualnog stila i dubokih tema čini je istaknutom i originalnom autoricom na suvremenoj strip-sceni. Čitajući knjigu *Ženski strip na Balkanu* pronašla sam njene stripove. Stripovi *Proljetni lahor* i *Nostalgija* autorice pričaju iz perspektive prvog lica, što me inspiriralo da isti pristup primijenim i u svom stripu. U njima autorica vješto opisuje svakodnevne misli i osjećaje koji izmiču kontroli i prerastaju u neočekivane avanture.



Slika 5: Dunja Janković *Proljetni lahor*

### 3.3. ADVENTURE TIME

*Adventure Time*, animirana serija kreatora Pendletona Warda, prati dječaka Finna i psa Jakea u njihovim svakodnevnim avanturama u postapokaliptičnoj zemlji Ooo. Iako u početku djeluje kao šašavi crtić s luckastim likovima, serija postupno otkriva složenu prošlost likova i događaje koji su doveli do apokalipse, pokazujući promjene kroz vrijeme. *Adventure Time* mijenja moju percepciju klasičnog crtića jer nudi dubok prikaz stvarnih koncepata i životnih situacija, isprepletenih kroz niz epizoda. Serija me inspirirala svojim stilom i temama da se upustim u izazov izrade autorskog stripa. Epizoda pod nazivom *Apstrakcija* me posebno potaknula na rad. Tema ove epizode je kako se sve mijenja, no unatoč promjenama i dalje je isto. Pas Jake prolazi kroz teško razdoblje i promatrajući bratove apstraktne slike zaključuje da - *oblici se uvijek mijenjaju. Promjena je njihovo trajno stanje, kao i naše. Čak ako se i ne mijenjamo izvana, stalno se mijenjamo iznutra. Ima nekih stvari u meni koje sam dugo*

*ignorirao. Bojim se tih stvari, ali to je dio onog što jesam. Sve dok poznajem oblik svoje duše bit ću dobro.*



Slika 6: Michael DeForge i Joy Ang *Adventure Time Abstract title card*

### 3.4. THE WAR OF ART

Nakon što sam završila sa svim predavanjima i ispitima na fakultetu imala sam puno vremena koje sam sama trebala organizirati kako bih radila na završavanju diplomskog rada. Nakon puno odgađanja i izlika shvatila da imam problem i da mi treba pomoć. Pretražila sam internet za knjige koje se bave temom produktivnosti i pronašla *The War of Art* autora Steven Pressfielda.

Pressfield (2002) svoje savjete temelji na primjeru pisaca, ali isti se lako mogu primijeniti na sve kreativne pozive. Tajna koju pravi pisci znaju je da nije pisanje teško, nego je teško sjesti i pisati. Ono što nam ne da sjednemo i pišemo Pressfield naziva Otpor. Većina nas živi dva života, jedan aktivni koji živimo i jedan mrtvi život koji je u nama. Između njih stoji Otpor. Svaki pisac koji ne piše, slikar koji ne slika zna što je Otpor. Tako sam se i ja pronašla, osjetila sam Otpor iako nisam znala što je to. Otpor će lagati, izmišljati, zavoditi i maltretirati, učinit će bilo što samo da ne radimo svoj posao. Što nam je važniji projekt za rast naše duše, to ćemo veći otpor osjetiti. No, Otpor nema svoju samostalnu snagu. Svaku kap energije koju dobije pronalazi u nama jer ga mi hranimo strahom koji osjetimo. Samo kada savladamo strah možemo pobijediti Otpor. Prokrastinacija je najčešća manifestacija Otpora jer je najlakša za racionalizirati. Najopasniji aspekt prokrastinacije je taj da može postati navika kao što je meni postala. Ova knjiga mi je pomogla shvatiti da stalno odgađam rad na stripu čekajući neki idealan trenutak koji nikada neće doći.

## 4. RAZRADA

### 4.1. IDEJA I SINOPSIS

Odabrala sam projekt za koji sam znala da će me izazvati i odvesti u neistražene vode, natjerati me da istražim dubine svog kreativnog procesa. Strip prikazuje moju borbu s motivacijom i produktivnošću te način na koji lik u stripu, kao i ja u stvarnom životu, pronalazi sebe.

Strip *Boško Buha* počinje Boškovom noćnom morom iz koje ga budi njegova kolegica Buha. Radnja je smještena na svemirskom brodu i tu više upoznajemo kompliciran odnos Boška i Buhe. Shvaćamo da imaju čitatelju još nepoznat plan i da odlaze na novi planet pod nazivom Kijapi. Tamo upoznaju kraljicu Azu i kraljevića Veljka kojima nije svejedno što baš ova dva putnika dolaze na njihov planet. Boško i Veljko odlaze u nacionalnu galeriju, dok Aza i Buha ostaju razgovarati.

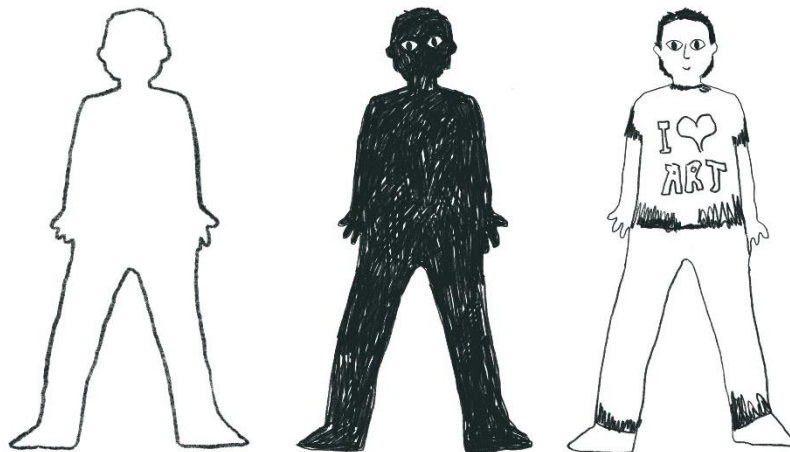
Nakon toga prebacujemo se u prostor gdje autorica radi na stripu o Bošku i Buhi. Mala kućica u koju se preselila sa svrhom da završi diplomski bez smetnji i prekidanja. Unutrašnjost kuće, s dnevnim boravkom, kuhinjom, kupaonicom i spavaćom sobom, odražava skromnost prostora. Izvan kuće, prvi put vidimo autoričin izgubljeni bezličan lik. Opisuje tugu, samosažalijevanje i ljutnju uzrokovanu nedostatkom rada. uništavanje tableta za crtanje simbolizira pokušaj suočavanja s tim negativnim emocijama. Nakon uništenja jedine svrhe koju ima, shvaća da nije zadovoljna i odlazi se pronaći. Bezličan lik autorice prolazi raznim krajolicima koji joj nisu dovoljni, dok ne naiđe na dobru vilu. Vila, koja predstavlja Stevena Pressfielda, s pomoću ljekovitog blata i svoje magije pomogne autorici da se pronađe. Tim procesom lik poprima karakteristike i više nije bezličan. Redovitim radom i rješavanjem kreativnih izazova autorica pronalazi sebe što dovodi strip do kraja.

## 4.2. DIZAJN KARAKTERA

Nakon što sam skicirala osnovni tijek priče, trebala sam odabrati izgled likova. Znala sam da su mi za početak priče potrebni dječak i pas. Inspirirana Boškom Buhom, poznatim po svojoj ulozi bacača bombi koji je ostavljao ruševine tenkova iza sebe, ali koji je istovremeno bio i dijete, odlučila sam da bi bilo zanimljivo nazvati dječaka Boškom, a psa Buhom. Za ostatak priče mi je bio potreban lik bezlične autorice kojeg sam bazirala na sebi.



Slika 7: dizajn likova Boška i Buhe



Slika 8: dizajn lika bezlične autorice

## 4.3. RAZRADA TABLI I ALAT

Uz napisanu priču i spremne likove mogla sam početi skicirati table. Vertikalni format je specifičan za web stripove prilagođene čitanju na mobilnim uređajima, pa sam planirala raspored panela tako da omogući lako praćenje radnje pri *skrolanju*. Proces izrade obuhvatio je više koraka. Početna faza uključivala je izradu grubih skica kako bi si vizualizirala osnovni



izgled panela. U ovoj fazi sam određivala proporcije, perspektivu i kompoziciju svakog kadra. Kad sam bila zadovoljna skicama, prešla sam na detaljno ucrtavanje (*inking*), gdje sam dodavala jasne linije i detalje. Dodavanje teksta i vizualnih elemenata koji dodatno pojačavaju radnju i emocije sam radila sa skicama jer sam shvatila da mi je to puno intuitivnije. Kada su svi elementi bili postavljeni išla je provjerava cjelokupne kompozicije, napravila sam potrebne korekcije, te sam finalni strip eksportirala u formatu prilagođenom za web (JPEG ili PNG).

Program Procreate pružio mi je intuitivne alate za svaki korak ovog procesa, poput prilagodljivih kistova, slojeva i alata za transformaciju, što ga učinilo idealnim za stvaranje ovog web stripova.

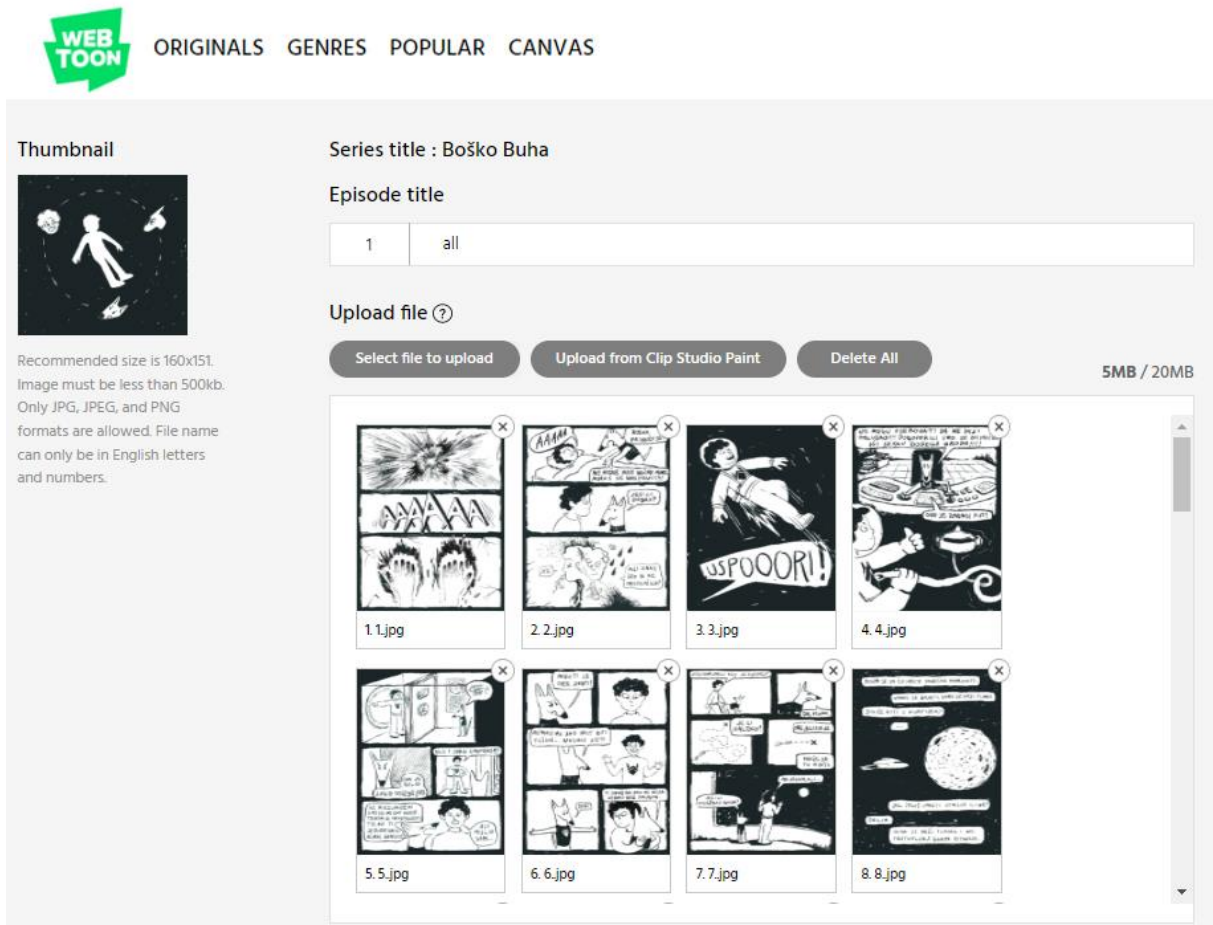


Slika 9: usporedba skice i gotovog panela

#### 4.5. FORMAT

Koristila sam platformu Webtoon za objavu svog stripa jer je to jedna od najpopularnijih platformi za web stripove. Kada sam završila strip formatirala sam panele u vertikalni format koji je prilagođen mobilnim uređajima, što Webtoon podržava. Optimalna širina panela bila je 800 px, dok je duljina varirala, najčešće oko 1280 px po panelu. Slike sam spremila u JPEG ili PNG formatu, pazeći da ukupna veličina datoteka ne prelazi 20 MB po epizodi. Zatim sam kreirala račun na Webtoon platformi. Nakon prijave na svoj korisnički profil, kliknula sam na "Canvas" i odabrala "Create Series". Unijela sam osnovne informacije o seriji, poput naslova, opisa, žanra, ključnih riječi i naslovne slike. Za dodavanje epizoda, odabrala sam opciju "Add

Episode" i učitala svoje strip datoteke u ispravnom formatu i redosljedju. Dodala sam naslove i po želji opise epizoda. Koristila sam Webtoon alat za pregled kako bih provjerila kako će epizode izgledati na mobilnim uređajima ili računalima i napravila potrebne prilagodbe. Kada sam bila zadovoljna rezultatom, kliknula sam na "Publish", i moj strip je postao dostupan čitateljima diljem svijeta.



Slika 10: prikaz sučelja Webtoon stranice za objavu stripova

## 5. ZAKLJUČAK

Ovaj diplomski rad govori o povijesti hrvatskog stripa, razvoju web stripa i utjecajima koji su oblikovali suvremeno stvaralaštvo u ovoj umjetničkoj formi. Kroz pregled povijesti hrvatskog stripa, istaknuta je važnost domaćih autora i njihovih doprinosa ovoj sceni, a posebno se ističu inovativni pristupi autorice Dunje Janković koji spajaju različite umjetničke discipline i stilove. Razmatranje povijesti web stripa otkriva kako digitalna tehnologija transformira način na koji stripovi nastaju, distribuiraju se i konzumiraju, čime se otvara prostor za eksperimentiranje i kreativnu slobodu.

Utjecaji poput animirane serije *Adventure Time* i knjige *The War of Art* naglašavaju važnost interdisciplinarnog pristupa i kreativne upornosti u umjetničkom radu. *Adventure Time* donosi razigranost, emocionalnu dubinu i narativnu slojevitost, dok *The War of Art* autora Stevena Pressfielda potiče na prevladavanje unutarnjih blokada i dosljedan rad na umjetničkom projektu.

Proces izrade stripa detaljno je opisan, od početne ideje i skiciranja do finalne produkcije i distribucije. Kroz vlastito iskustvo stvaranja velikog stripa po prvi put, naglašavam izazove, ali i zadovoljstvo koje dolazi s kreativnim procesom. Stvaranje stripa zahtijeva kombinaciju tehničkih vještina, narativne snage i ustrajnosti, a rad na ovakvom projektu pruža dragocjeno iskustvo i dubinsko razumijevanje cijelog procesa.

Zaključno, rad ukazuje na važnost kontinuiranog istraživanja i učenja u svijetu stripa, posebno u digitalnom dobu, kada su mogućnosti za izražavanje i distribuciju gotovo neograničene.

## 6. LITERATURA

1. Jukić Pranjić, I. (2022), *Ženski strip na Balkanu*, Zagreb: Fibra.
2. McCloud, S. (1994), *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: A Kitchen Sink Book for Perennial Harper.
3. McCloud, S. (2000), *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York: Harper Collins.
4. Munitić, R. (2010), *Strip, deveta umjetnost*, Zagreb: Udruga za popularizaciju hrvatskog stripa ART 9.
5. Pressfield, S. (2002), *The War of Art: Break Through the Blocks and Win Your Inner Creative Battles*, New York: Warner Books.

## 7. MREŽNI IZVORI

1. strip. (2013. – 2024) Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 17. 5. 2024. <https://enciklopedija.hr/clanak/strip>
2. McMillan, G. (2011.) *The history of webcomics*, The Comics Journal, 20. 5. 2024. <https://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>
3. Skuld, K. A. (2021.) *The history of webcomics now*, Women Write About Comics, 23. 5. 2024. <https://womenwriteaboutcomics.com/2021/11/history-webcomics-now/>
4. SP-Arte. (2020.) *Comic books as an artistic manifestation*, 23. 5. 2024. <https://www.sp-arte.com/en/editorial/comic-books-as-an-artistic-manifestation/>

## 8. POPIS SLIKOVNIH PRILOGA

Slika 1: naslovna stranica stripa *Boško Buha*, autorska fotografija

Slika 2: David Malki, Wandermark, 2003. <https://wondermark.com/c/002/>

Slika 3: : Jennie Breeden, The Devil's Panties, 2024.

<https://thedevilspanties.com/archives/16014>

Slika 4: Andrew Hussie, Homestuck, 2009. <https://www.homestuck.com/story>

Slika 5: Jukić Pranjčić, I. (2022), Ženski strip na Balkanu, Fibra (str. 65), Proljetni lahor

Slika 6: Michael DeForge i Joy Ang, Adventure Time, abstract title card

[https://adventuretime.fandom.com/wiki/Abstract#Storyline\\_analysis](https://adventuretime.fandom.com/wiki/Abstract#Storyline_analysis)

Slika 7: dizajn likova Boška i Buhe, autorska fotografija

Slika 8: dizajn lika bezlične autorice, autorska fotografija

Slika 9: usporedba skice i gotovog panela, autorska fotografija

Slika 10: prikaz sučelja Webtoon stranice za objavu stripova